

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Disusun Oleh :

Taufan Septian Aryananda
NPM.1711100147

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Disusun Oleh :

**Taufan Septian Aryananda
NPM. 1711100147**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses perkembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* pokok bahasan IPA materi gaya dan gerak kelas IV SD/MI, mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak, serta untuk mengetahui respon peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang mengacu pada tahapan model Borg and Gall yang kemudian dibatasi menjadi tujuh langkah dari sepuluh langkah, yang mencakup potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk berupa video pembelajaran sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didasarkan melalui skor penilaian yang diperoleh dari ahli materi mencapai persentase 92,1%, dari ahli media mencapai persentase 89%, ahli bahasa mencapai persentase 89,1%, respon pendidik dari MIN 4 Bandar Lampung dan SD N 3 Kresnomulyo media mencapai persentase 90%. Selanjutnya pada uji coba skala kecil memperoleh penilaian persentase 87,6%. Uji coba skala besar memperoleh penilaian persentase 89,1%. Hasil penelitian hasil belajar kognitif berupa tes soal dalam pembelajaran IPA materi gaya dan gerak menggunakan media berbasis *Sparkol Videoscribe* pada indikator C1 (mengingat) mendapat persentase 94,5%, C2 (memahami) 97,5%, C3 (menerapkan), C4 (menganalisis) 94,5%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi gaya dan gerak sangat baik atau sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Hasil Belajar Kognitif, Media Pembelajaran, Sparkol Videoscribe.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Taufan Septian Aryananda
NPM : 1711100147
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SD/MI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, November 2021
Penulis



Taufan Septian Aryananda
NPM. 1711100147



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas
IV SD/MI**
Nama : Taufan Septian Aryananda
NPM : 1711100147
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan
dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP. -

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SD/MI** yang disusun oleh: **TAUFAN SEPTIAN ARYANANDA, NPM. 1711100147**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Kamis, Tanggal 04 November 2021 pukul 10.00-12.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd (.....)

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd (.....)

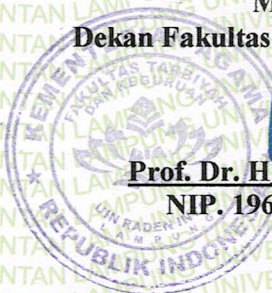
Penguji Utama : Dewi Kurniawati, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd (.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002



MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى

Artinya: “Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya” (Q.S Al Najm: 39)¹



¹ Quran Kemenag, (<http://quran.kemenag.go.id/surah/2> diakses 10 oktober 2021, 2021)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segalapuji syukur kepada Allah SWT yang memberikan barakah dan karunia-Nya. Dengan sepenuh hati penulis persembahkan karya ini sebagai tanda bukti dan cinta kasih yang tulus kepada :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Suhermanto dan Ibu Linda Wati yang tercinta yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, menyayangi, mendoakan sepanjang waktu, memberikan semangat dan membiayaiku selama menuntut studi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada adikku Tegar Alghifahri yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan menjadi pengingat terbaik dihidupku, Semoga kita berada di antara orang-orang yang beruntung dan dapat membahagiakan orang tua.
3. Kepada kakek dan Nenek tersayang terimakasih atas semua kasih sayang dan setiap nasehat lembutmu semoga sehat selalu.
4. Untuk almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Taufan Septian Aryananda lahir di Dusun Sumbersari, Desa Kresnomulyo, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu 25 September 1998. Peneliti putra dari Bapak Suhermanto dan Ibu Linda Wati yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Memiliki satu adik laki laki bernama Tegar Alghifahri.

Pendidikan penulis berawal di TK Raudatul Ulum pada tahun 2004 sampai dengan 2005, dilanjutkan di Sekolah Dasar Negeri 5 Kresnomulyo pada tahun 2005 sampai dengan 2011, dilanjutkan SMP Negeri 2 Ambarawa pada tahun 2011 sampai dengan 2014, dilanjutkan di SMA Negeri 1 Ambarawa pada tahun 2014 yang diselesaikan pada tahun 2017.

Kemudian tahun 2017, penulis terdaftar sebagai mahasiswa UIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Tahun 2020, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumberagung Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu, kemudian pada tahun yang sama penulis melaksanakan praktek pengalaman lapangan (PPL) di MIN 4 Bandar Lampung. Pada tahun 2020. Penulis selama melaksanakan studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pernah berkesempatan mengikuti lomba video film pendek pendidikan dan mendapat juara I seperguruan tinggi PGMI/PGSD nasional.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim,

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD/ MI”.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Pembimbing I yang dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, mengarahkan dan memberi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd Pembimbing II, yang dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, mengarahkan dan memberi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak memberi wawasan dan menyumbangkan ilmunya selama penulis di bangku perkuliahan.

6. Teruntuk sahabat tercinta yang selalu memberi semangat dan motivasi serta menemani sepanjang perjuangan Desi Eka Sari, dan teman-teman seperjuangan di kelas A angkatan 2017 Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, yang telah memberikan semangat hingga skripsi ini selesai.
7. Teruntuk teman-teman nongkrong produktif Fahrudin, Ferli, Habib, Ganang, om Segap dan pakde Budi. Trimakasih sudah menambah wawasan kepada penulis.
8. Bapak Imam Asyrofi AC, M.Pd.I selaku kepala MIN 4 Bandar Lampung dan Ibu Murniati, S.Pd.I selaku kepala SD Negeri 3 Kresnomulyo. Terima kasih telah mengizinkan saya melakukan penelitian.
9. Ibu Novita Wulandari selaku guru kelas IV di MIN 4 BandarLampung, dan Bapak Eko Widodo, S.Pd selaku guru kelas IV di SD Negeri 3 Kresnomulyo.
10. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga pencapaian ini menjadi amal soleh.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Semoga Allah SWT, memberikan balasan yang setimpal atas segala bantuan yang diberikan dan semoga tulisan ini bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, Oktober 2021
Penulis,

Taufan Septian Aryananda
1711100147

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	11
H. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Metode Pengembangan	19
B. Media Pembelajaran	20
1. Pengertian Media Pembelajaran	20
2. Fungsi Media Pembelajaran	20
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	22
4. Prinsip Media Pembelajaran.....	23
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	23

C. Video Pembelajaran Sparkol Videoscribe	24
1. Tujuan dan Fungsi Media Video	24
2. Kelebihan Video Pembelajaran	25
3. Sparkol Videoscribe	25
D. Hasil Belajar	27
1. Pengertian Hasil Belajar	27
2. Karakteristik Hasil Belajar	28
3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
E. Materi IPA Gaya dan Gerak	31
F. Kerangka Berpikir	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan	35
B. Desain Penelitian Pengembangan	35
C. Prosedur Penelitian Pengembangan	36
1. Potensi dan Masalah	37
2. Pengumpulan Data	37
3. Desain Produk	38
4. Validasi Desain	38
5. Revisi Desain	39
6. Uji Coba Produk	39
7. Revisi Produk	40
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	41
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	42
F. Instrumen Penelitian Pengembangan	42
1. Tes Soal	42
2. Kuesioner (Angket)	42
3. Observasi	43
4. Wawancara	43
G. Teknik Analisis Data	44
1. Analisis Hasil Instrumen Validasi Ahli	44
2. Analisis Respon Pendidik dan Peserta Didik	45
3. Analisis Kognitif Peserta Didik	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Model	49
1. Potensi dan Masalah	49
2. Pengumpulan Data	49
3. Desain Produk	50
4. Validasi Desain	52
a. Hasil Validasi Ahli Materi	53
b. Hasil Validasi Ahli Media	55
c. Hasil Validasi Ahli Bahasa	56
5. Revisi Desain	58
a. Hasil Validasi Ahli Materi	58
b. Hasil Validasi Ahli Media	61
c. Hasil Validasi Ahli Bahasa	63
6. Uji Coba Produk	66
a. Uji Coba Kelompok Kecil	68
b. Uji Coba Kelompok Besar	70
c. Hasil Validasi Pendidik	72
d. Hasil Pencapaian Belajar Kognitif	74
1. Kelas Kontrol	75
2. Kelas Eksperimen	76
7. Revisi Produk	77
B. Pembahasan	77
a. Validasi Desain Produk	78
b. Penilaian Pendidik	83
c. Uji Coba	83
d. Hasil Pencapaian Belajar kognitif	83
e. Kelebihan dan Kelemahan	85

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	87
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA

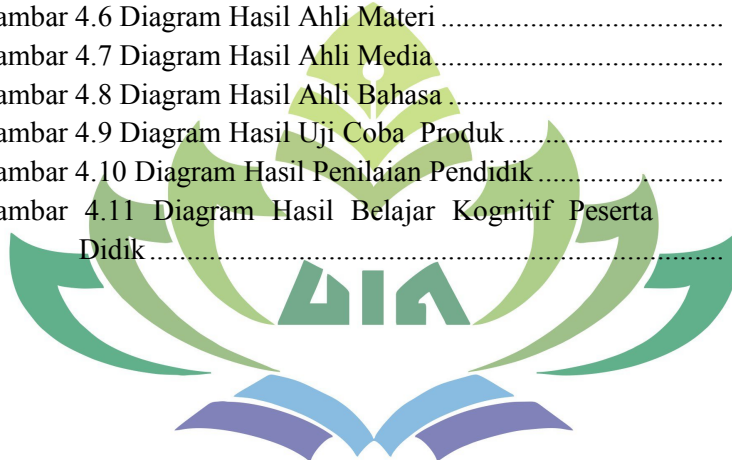
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Interpretasi Kuesioner Analisis Validasi Ahli	45
Tabel 3.2 Skor Respon Peserta Didik	45
Tabel 3.3 Interpretasi Skor Kuesioner Peserta Didik	46
Tabel 3.4 Penskoran Multiple Choice	47
Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Hasil Belajar	48
Tabel 4.6 Kriteria Interpretasi Hasil Validasi	53
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Produk Tahap Awal	54
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media Produk Tahap Awal	55
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa Produk Tahap Awal	57
Tabel 4.10 Data Penilaian Dan Revisi Ahli Materi	59
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Perbaikan	59
Tabel 4.12 Data Penilaian Dan Revisi Ahli Media	62
Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Perbaikan	62
Tabel 4.14 Data Penilaian Dan Revisi Ahli Bahasa	64
Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Bahasa Setelah Perbaikan	64
Tabel 4.16 Kriteria Interpretasi Jawaban Angket	68
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil	68
Tabel 4.18 Hasil Penilaian Uji Coba Skala Besar	70
Tabel 4.19 Data Hasil Analisis Pendidik dan Peserta Didik Kelas IV	73
Tabel 4.20 Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol	75
Tabel 4.21 Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penggunaan Model Research And Development (Rnd) Menurut Borg And Gall.....	36
Gambar 3.3 Tujuh Langkah Tahap Yang Dilaksanakan Metode Research And Development (R&D) Menurut Borg And Gall	37
Gambar 3.4 Validasi Media Kepada Validator (Ahli)	39
Gambar 4.5 Desaine Pembuatan Produk	50
Gambar 4.6 Diagram Hasil Ahli Materi	61
Gambar 4.7 Diagram Hasil Ahli Media.....	63
Gambar 4.8 Diagram Hasil Ahli Bahasa	66
Gambar 4.9 Diagram Hasil Uji Coba Produk	72
Gambar 4.10 Diagram Hasil Penilaian Pendidik	74
Gambar 4.11 Diagram Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.....	77



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keterangan Permohonan Penelitian	97
Lampiran 2 Surat Keterangan Balasan Penelitian	100
Lampiran 3 Validasi Ahli Media, Bahasa, dan Materi	103
Lampiran 4 Lembar Penilaian Respon Pendidik	130
Lampiran 5 Bagian Kuesioner dan Respon Peserta Didik	138
Lampiran 6 Respon Peserta Didik	142
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian	148
Lampiran 8 Soal Pilihan	156
Lampiran 9 Hasil Turnitin/ Plagiatrisme	160



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul proposal ini, dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Adapun judul skripsi yang dimaksudkan adalah **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD/ MI**. Adapun beberapa istilah yang terdapat dalam judul proposal ini, yaitu sebagai berikut: Pengembangan adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitas produk tersebut.

Sedangkan yang dimaksud pengembangan dalam judul ini adalah memperbaiki atau menciptakan suatu produk pengajaran yang telah diuji kelayakannya agar produk digunakan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas mutu yang terbaik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien antara guru-peserta didik berlangsung secara berdaya guna dan tepat guna.¹ Media video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* merupakan suatu media pembelajaran yang berbasis pada komputer. Dengan adanya Pembelajaran *Videoscebe* diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran terutama materi IPA gaya dan gerak, selain itu adanya kemajuan teknologi pendidik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut dan dijadikan sebagai wadah yang dapat membantu dalam proses

¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Misykat* Vol. 03 No, 01, 2018, hal 171

pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* sangat di perlukan pada kegiatan belajar mengajar, sehingga anak didik mudah menerima, memahami ilmu dan materi pembelajaran yang di sampaikan oleh pendidik, peserta didik juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mengatasi kejenuhan peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga membuat anak didik merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran dan menalar sendiri secara logika. Dari uraian mengenai pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dan meningkatkan hasil belajar kognitif seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis.²

Jadi yang penulis maksud dari judul skripsi tentang **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD/ MI.** adalah untuk melakukan pengembangan menggunakan media video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas IV SD/MI.

B. Latar belakang

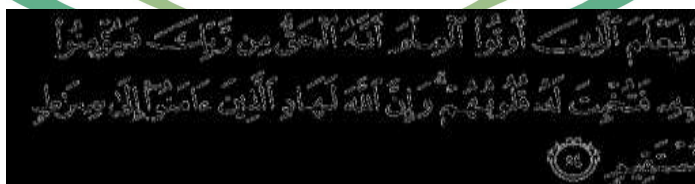
Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajar dan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan peserta didik.³

Proses pembelajar adalah tahapan kemajuan yang menuju kepada suatu sasaran atau tujuan, perubahan yang

² Hikmatu Ruwaida, "Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 4 No. 1, 2019, hal 59

³ Wahyu Bagja Sulfemi, Hilga Minati, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sd Menggunakan Model Picture And Picture Dan Media Gambar Semi" *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 4, No 2, 2018 Hal 229

terjadi bersifat positif dalam artian berorientasi kearah yang lebih maju dari pada keadaan sebelumnya, baik tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi dalam diri peserta didik.⁴ Proses pembelajaran yaitu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan, Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Maka dapat penulis simpulkan bahwa pendidikan dan pembelajaran saling terkait satu sama lain, pendidikan dan pembelajaran merupakan proses interaksi yang bersifat edukasi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, dengan hasil belajar yang tinggi maka kualitas mutu pendidikan akan baik dan peserta didik mampu bersaing didunia pendidikan melalui kegiatan pembelajaran. Allah telah memaparkan di dalam Al-Quran bahwa seseorang yang belajar di harapkan mendapatkan sebuah anugrah yang dapat kearah yang lebih baik, sebagaimana dalam Q.S, Al-hajj ayat 54 :



Artinya :

Dan agar orang-orang yang telah diberi ilmu, meyakini bahwasanya Al Quran itulah yang hak dari Tuhan-mu lalu mereka beriman dan tunduk hati mereka kepadanya dan sesungguhnya Allah adalah pemberi petunjuk bagi orang-orang yang beriman kepada jalan yang lurus.

Q.S Al-Hajj ayat 54, menerangkan kepada manusia

⁴ Herawati, "Memahami Proses Belajar Anak", *Jurnal Pendidikan* Vol. 4 No. 1, 2018, Hal 40

bahwa belajar itu wajib, sehingga umat manusia mampu mengetahui perbedaan antara yang haq dan yang bathil, dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang tidak berpengetahuan menjadi tambah tahu tentang sesuatu, untuk mendapatkan ilmu tersebut manusia dapat mengikuti proses belajar melalui jenjang pendidikan, tidak hanya disekolah saja, tetapi juga harus belajar dirumah, masyarakat dan lingkungan. Proses belajar bisa di bilang berhasil apabila anak didik telah mencapai tujuan yang di harapkan serta perubahan diri yang dapat diamati, diukur dan di nilai secara konkret.

Merujuk pada Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Struktur Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan terdapat delapan mata pelajaran yang harus diajarkan salah satunya yaitu IPA.⁵ Mata pelajaran IPA perlu diterapkan di sekolah dasar karena pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian.⁶ Disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar

⁵ Permendiknas no 22 tahun 2006

⁶ Ida Fitriyati, Dkk, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah", *Jurnal Pembelajaran IPA*, Vol. 1, No. 1, 2017, hal 27

secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan melakukan sesuatu sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Menurut Permendiknas 41 tahun 2007 proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pada saat pandemi sekarang ini, proses pembelajaran dilakukan jarak jauh atau daring, sehingga dengan menggunakan media dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.⁷ Dan dapat membantu guru dan memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media akan menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran akan sangat mendukung keefektifan dalam proses belajar, dapat membangkitkan keinginan belajar yang baru. Sehingga anak didik turut aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan serta pemahaman dari materi yang di ajarkan.⁸ Media pembelajran sebagai sarana menyampaikan pesan dan isi pelajaran ke peserta didik serta membantu keefektifan proses belajar, menumbuhkan kemampuan memahami, memberikan materi yang menarik serta memudahkan

⁷ Teni Nurrit, *ibid*, hal 171

⁸ Rita Wideasih, "Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA N 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal pendidikan Ekonomi*. Vol.11 No. 2, 2017

penjabaran isi materi.⁹Jadi dengan penggunaan media di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar.



Artinya :

(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, (2)Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, (3)Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, (4)yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, (5)Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Dari ayat di atas dapat kita ketahui bahwa Allah SWT menjelaskan proses pembelajaran atau memberikan pengetahuan melalui kalam. Kalam yakni bermakna suatu perantara yaitu baca tulis. Secara tidak langsung, Allah SWT telah mengisyaratkan kepada kita bahwa Allah akan memberikan pengetahuan kepada manusia melalui suatu perantara. Oleh karena itu belajar dan media belajar saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai perubahan pada sikap dan tingkah laku, aspek pada perubahan ini tertuju pada diri peserta didik terhadap proses berfikir atau menalar, mentalitas serta sikap yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (pemahaman), dan aspek psikomotorik (keterampilan). Guna tercapainya hasil belajar yang baik maka anak didik harus memiliki tiga ranah diatas atau setidaknya dapat menguasai ranah kognitif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sparkol videoscribe adalah sebuah software (perangkat lunak) yang bisa dengan sangat mudah kita gunakan untuk membuat whiteboard animation (animasi papan tulis) secara otomatis. Software *Videoscribe* diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan *sparkol United Kingdom (UK)* di Inggris.*Videoscribe* ialah cara unik yang dapat membuat

⁹ Azhar Arsyat, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2017), hal 5

animasi video dengan cepat dan mudah yang dipergunakan untuk membawa dampak pesan, pengetahuan atau desain. *Videoscribe* ini dikembangkan oleh adobe flash dan flash video. *Videoscribe* adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Konsep *videoscribe*/gambaran tangan tersebut biasa digunakan sebagai video presentasi, promosi, pembelajaran, dan lain-lain. *Sparkol videoscribe* sendiri mempunyai banyak fungsi ialah untuk (1) untuk menarik perhatian dari pengunjung Blog dan Website. (2) penawaran Afilasi. (3) mempromosikan jasa online dan offline. (4) untuk media pembelajaran. Dari uraian fungsi maka dapat disimpulkan bahwa, *sparkol videoscribe* dapat mempermudah proses belajar mengajar disekolah. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *sparkol videoscribe* ialah perangkat lunak beralatar putih yang dapat didesain sesuai dengan keinginan yang berisi narasi dan dapat digunakan untuk sebuah program animasi kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik lagi.¹⁰ Media pembelajaran *sparkol videoscribe* alat yang dapat membantu proses belajar efektif karena dapat memaparkan konsep-konsep yang rumit menjadi lebih menarik dan menyenangkan, berbagai macam materi dapat disajikan menggunakan *videoscribe* salah satunya yaitu materi gaya dan gerak. *Sparcol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. *Videoscribe* dapat memaparkan materi secara berangsur-angsur sehingga menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik serta menumbuhkan sikap antusias dalam belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu dengan adanya media *sparkol videoscribe* dapat mempermudah anak

¹⁰ Yuli Ariyanti, Feriza Nadiar, "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan(Jkptb)*. Vol 7 No 1, 2021

didik dalam memahami isi materi, sehingga pendidik dapat menyampaikan pesan ke peserta didik dengan gambaran yang nyata. Peserta didik dapat melihat proses, skema serta struktur dari materi yang diajarkan dengan indra pengelihatannya dan mampu menerima penjelasan pendidik dengan indra pendengarannya.¹¹

Dari uraian mengenai pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dan meningkatkan hasil belajar kognitif, maka indikator yang digunakan sebagai bahan mengambil data oleh peneliti, yaitu : (1) pengetahuan; (2) pemahaman; (3) penerapan; (4) analisis.¹²

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan dengan wali kelas 4 di MIN 4 Bandar Lampung dan SDN 3 Kresnomulyo yang menyatakan hasil belajar rendah dikarenakan media yang digunakan selama proses pembelajaran kurang bervariasi. Masih kurangnya sarana dan pra sarana yang lengkap seperti proyektor, Lcd dan Laptop sebagai media pembelajaran akan tetapi kurang digunakan semestinya, tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan.

Hasil wawancara dengan pendidik menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik hanya menggunakan media yang sederhana, pendidik lebih sering menggunakan media cetak seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku cetak berukuran besar, torso, dan gambar, buku cetak dan LKS. Sehingga hal ini kurang efektif bagi peningkatan pemahaman anak didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, karena anak didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang di tampilkan yang bersifat

¹¹ Aan Subhan Pamungkas dkk, "Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 2, No 2, 2018

¹² Hikmatu Ruwaida, "Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi : Analisis Kemampuan", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 4 No. 1, 2019

konkrit. Jadi di perlukan suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa pada materi gaya dan gerak dalam proses belajar.¹³

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan membahas skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di SD/MI”**.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Identifikasi permasalahan dalam penelitian ini yakni:

1. Hasil belajar kognitif yang dimiliki peserta didik masih tergolong rendah
2. Peserta didik jarang mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi, pendidik lebih sering menggunakan media yang sederhana yaitu berupa gambar dan charta
3. Peserta didik jarang mendapatkan media pembelajaran software yang dapat mempermudah dalam memahami isi materi.

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran pada penelitian ini maka, Peneliti membatasi ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini ialah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPA *Sparkol Videoscribe* di kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana Kelayakan dari media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pokok bahasan materi IPA gaya dan gerak di kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan

¹³ Novita 17 Oktober 2020, Eko 21 Oktober 2020, Hasil Wawancara Wali Kelas (MIN 4 Bandar Lampung Dan SDN 3 Kresnomulyo)

media *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui proses perkembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pokok bahasan materi IPA gaya dan gerak di kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pokok bahasan materi IPA gaya dan gerak di kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, dengan judul yang sama akan tetapi menggunakan materi yang berbeda.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Sekolah meningkatkan kualitas sekolah dengan menggunakan media pembelajaran
- b. Bagi Pendidik sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran.

3. Bagi peserta didik

- 1) Sebagai bahan untuk memotivasi anak didik dalam proses pembelajaran
- 2) Membantu anak didik dalam memahami materi pelajaran yang menyenangkan
- 3) Sebagai motivasi agar peserta didik lebih mencintai diri sendiri dan alam sekitarnya.

4. Bagi Peneliti lain

Bertambahnya wawasan keilmuan tentang pengembangan media pembelajaran IPA berupa *Sparkol Videoscribe*.

G. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan Kajian Teori yang di lakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagaiberikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anis Rahmawati pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Ajar Whiteboard Animation Berbasis *Sparkol VideoScribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Materi Sistem Rangka Manusia Siswa Kelas IV SDIT Baik Krapyak Kulon Sewon Bantul

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bentuk whiteboard animation berbasis *Sparkol VideoScribe* sebelum dikembangkan sebagai media ajar untuk pembelajaran IPS mata pelajaran IPA materi Sistem Rangka Manusia siswa kelas IV SD/ MI yang ada selama ini, (2) mengetahui tahapan pengembangan media ajar whiteboard animation berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA materi Sistem Rangka Manusia siswa kelas IV SDIT Baik Krapyak Sewon Bantul, dan (3) mengetahui hasil akhir pengembangan whiteboard animation berbasis *Sparkol VideoScribe* setelah dikembangkan sebagai media ajar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA materi Sistem Rangka Manusia siswa kelas IV SDIT Baik Krapyak Sewon Bantul. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Orientasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah media ajar berbasis *Sparkol VideoScribe* yang berupa whiteboard-animation. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah jenis model pengembangan yang diadaptasi dari model Borg & Gall (1983) dengan langkah-langkah pengembangan secara umum terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan (studi pendahuluan), pengembangan desain produk, validasi dan revisi produk dan diseminasi. Berdasarkan

hasil penelitian media whiteboard animation yang dikembangkan untuk materi “Sistem Rangka Manusia” secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media whiteboard animation ditunjukkan oleh penilaian ahli materi sebesar 4.134 yang termasuk dalam kategori “baik” dan penilaian ahli media sebesar 4.1 yang termasuk dalam kriteria “baik”. Sementara dalam uji efektifitas dari hasil pre-test dan post-test terjadi kenaikan sebesar 33,93%. Hal ini membuktikan bahwa media whiteboard animation efektif sebagai salah satu media pembelajaran IPA untuk materi ajar Sistem Rangka Manusia. Meskipun demikian, perlu dilakukan pengembangan lanjutan untuk mengetahui keefektifan media ajar whiteboard animation ini untuk pembelajaran tematik integratif sesuai dengan ketentuan pada kurikulum 2013, karena pada saat ini (tahun pelajaran 2015/2016) sebagian besar sekolah dasar telah mulai beralih dan mengimplementasikan kurikulum 2013 secara menyeluruh.

Perbedaan peneliti dengan penelitian Anis Rahmawati pada tahun 2018 yaitu terletak pada objek yang diteliti, objek yang diteliti oleh peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD/MI, tahun pelaksanaan penelitian. Sedangkan persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu jenis penelitiannya yaitu R&D/Pengembangan, kesamaan pada media yang digunakan yaitu media *videoscribe*.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Yuliana pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Sparkol VideoScribe* Kelas V Di Mi Al-Hikmah Bandar Lampung

Pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *sparkol videoscribe* dilakukan penulis berdasarkan potensi dan masalah yang ada di sekolah yakni perlu adanya inovasi pembaharuan media pembelajaran yang digunakan di sekolah pada saat proses

belajar mengajar. Proses pembelajaran matematika jika hanya menggunakan buku cetak saja cenderung membuat proses belajar mengajar kurang efektif dan efisien. Serta pemanfaatan sarana dan prasana yang ada disekolah yang sudah memumpuni harus didayagunakan sebagaimana mestinya. Penelitian ini bertujuan bagaimana mengembangkan media pembelajaran matematika berbantuan *sparkol videoscribe* dan menghasilkan media yang valid, praktis, efektif dan responsif. Adanya media pembelajaran diharapkan dapat sangat membantu proses belajar mengajar disekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut penulis mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan langkah-langkah: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik MI Al-hikmah Bandar Lampung dan SDIT Baitul Jannah Kemiling Bandar Lampung. Instrument pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, untuk melihat kelayakan dari media yang dikembangkan. Adapun angket respon guru, serta angket respon peserta didik untuk melihat kemenarikan produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran matematika berbantuan *sparkol videoscribe*. Berdasarkan penilaian ahli materi dihasilkan skor rata-rata sebesar 88.29% dengan kategori penilaian sangat layak, berdasarkan penilaian ahli media dihasilkan skor rata-rata sebesar 93.33% dengan kategori sangat layak. Adapun skor rata-rata yang dihasilkan dari penilaian respon guru adalah sebesar 88.69%, serta skor rata-rata penilaian respon peserta didik dari dua uji coba yakni skala kecil dan skala besar adalah sebesar 92.59% dengan kategori kemenarikan yakni sangat menarik. Adapun melihat keseluruhan respon validator, respon guru serta

respon peserta didik media pembelajaran matematika berbantuan *sparkol videoscribe* kelas

Perbedaan peneliti dengan penelitian yuliana pada tahun 2018 yaitu terletak pada redaksi judul yang diteliti, objek yang diteliti oleh peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD/MI. Sedangkan persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu jenis penelitiannya yaitu R&D/Pengembangan, kesamaan pada media yang digunakan yaitu media *videoscribe*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ani Septiani pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Menggunakan Model Pembelajaran Tipe STAD Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Kelas IV SD/MI

Penelitian ini bertujuan bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* menggunakan model pembelajaran STAD dan menghasilkan media yang valid, menarik, serta dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika. Untuk mencapai tujuan tersebut penulis mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan menurut Brog and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono dengan langkah-langkah: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) desain produk, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal. Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas IV MIN 7 Bandar Lampung dan SD N 2 Sukarame Bandar Lampung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media untuk melihat kelayakan dari media yang dikembangkan. Adapun penilaian pendidik serta angket respon peserta didik untuk melihat kemenarikan produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran

matematika berbasis *sparkol videoscribe* menggunakan model pembelajaran STAD untuk meningkatkan pemahaman konsep. kriteria yang didapatkan dari ahli media adalah sangat layak dengan presentase 84,5 %, dan 93,4% oleh ahli materi dalam kategori sangat layak, penilaian pendidik dengan presentase 95,3% dalam kategori sangat layak, dan respon peserta didik pada mendapatkan penilaian 97,7% criteria sangat menarik. Berdasarkan hasil perhitungan untuk peningkatan pemahaman konsep diperoleh rata-rata N Gain pada kelas eksperimen 0,6212 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* menggunakan model pembelajaran tipe STAD lebih tinggi dari pada rata-rata N Gain pada kelas control adalah 0.5824 dengan menggunakan model pembelajaran tipe STAD. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* menggunakan model pembelajaran tipe STAD dalam proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

Perbedaan peneliti dengan penelitian Ani Septiani pada tahun 2019 yaitu terletak pada redaksi judul yang diteliti, objek yang diteliti oleh peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD/MI. Sedangkan persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu jenis penelitiannya yaitu R&D/Pengembangan, kesamaan pada media yang digunakan yaitu media *videoscribe*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Indriani pada tahun 2019 dengan judul Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Dalam Pembelajaran IPA (Asam, Basa, Dan Garam).

Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar siswa SMP dalam pembelajaran IPA (asam, basa, dan garam). Metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah quasi experimental design dengan desain pretest and posttest design. Pembelajaran IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena-fenomena alam semesta dan kebenarannya telah diuji melalui metode ilmiah. Terkadang fenomena alam yang diajarkan dalam pembelajaran IPA terlalu abstrak sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah perantara seperti media pembelajaran berupa media *sparkol videoscribe*. Media *sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi dari rangkaian gambar, suara, animasi, grafis dengan karakteristik unik menyajikan konten pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji N-gain peningkatan sebesar 60% untuk kelas eksperimen dan 40% untuk kelas kontrol. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP dalam pembelajaran IPA (asam, basa, dan garam).

Perbedaan peneliti dengan penelitian Rini Indriani pada tahun 2019 yaitu terletak pada redaksi judul yang diteliti, objek yang diteliti oleh peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD/MI. Sedangkan persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu jenis penelitiannya yaitu R&D/Pengembangan

5. Penelitian yang dilakukan oleh Andika Dian pratama pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Materi Sirkulus Hidup Pada Kelas IV/MI.

Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi diperoleh potensi dan permasalahan dalam dunia pembelajaran yaitu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang begitu pesat serta tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran yang kekinian, namun

potensi tersebut tidak optimal.penggunaannya dalam proses pembelajaran. Hal itu ditandai dengan masih sedikitnya proses pembelajaran yang menggunakan metode ataupun media pembelajaran yang kekinian. Untuk itu dibuatlah proposal penelitian dengan merujuk pada permasalahan tersebut.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi dua syarat atau kriteria media pembelajaran, yaitu : (1) Valid, berdasarkan validasi yang dilakukan kepada dua orang validator dari kalangan dosen dan praktisi pendidikan menunjukkan hasil valpro sebesar 85,4. Hasil valpro tersebut jika dikonsultasikan pada tabel kriteria kevalidan produk berada pada rentangan nilai 81 – 100 yang berarti sangat layak/valid untuk diujicobakan. (2) Efektif, dari tiga kali uji coba yang dilakukan produk mendapatkan persentase pemahaman siswa yang selalu meningkat pada setiap ujicobanya dan mampu melewati persentase standar yang harus mampu diperoleh yaitu 80%. Pada uji coba produk awal persentase yang diperoleh sebesar 60%, ujicoba produk utama meningkat menjadi 73,3% dan pada ujicoba terakhir ujicoba produk operasional persentase yang diperoleh sebesar 87,5%. Dari data tersebut dapat diasumsikan bahwa produk efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Perbedaan peneliti dengan penelitian Andika Dian Pratama pada tahun 2019 yaitu terletak pada redaksi judul yang diteliti, objek yang diteliti oleh peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD/MI. Sedangkan persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu jenis penelitiannya yaitu R&D/Pengembangan, kesamaan pada media yang digunakan yaitu media *videoscribe*.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan yang telah di sampaikan, bahwa pembelajaran membutuhkan inovasi-inovasi baru dalam upaya peningkatan mutu

pendidikan agar dapat membantu memudahkan belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

H. Sistematika Penulisan

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

b. Bab II Kajian Teori

Pada bab ini peneliti membahas tentang teori yang peneliti kembangkan, teori tentang media pembelajaran, teori tentang *sparkol videoscribe*, teori tentang hasil belajar dan teori tentang materi IPA tentang gaya dan gerak kelas IV SD/MI.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini peneliti membahas mengenai waktu dan tempat penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek penelitian, instrumen penelitian, uji coba produk, dan teknik analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini peneliti membahas mengenai hasil penelitian, deskripsi dan analisis data hasil uji coba dan kajian produk akhir.

e. Bab V Penutup

Selanjutnya pada bab yang terakhir yaitu penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau kata lainnya *Research And Development* merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk, serta telah diuji kelayakan produk tersebut.¹⁴ Berdasarkan penjelasan diatas, apabila hendak menciptakan sebuah produk yang digunakan untuk pembelajaran dibutuhkan analisis kebutuhan terlebih dahulu serta untuk menguji kelayakan produk tersebut supaya dapat digunakan pada pembelajaran, maka diperlukan penilaian produk kepada beberapa ahli pendidikan. Pengembangan dalam artian dapat dikatakan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu produk yang berguna. Hal ini sesuai yang disampaikan oleh Wiryokusumo bahwasanya pengembangan merupakan suatu kegiatan yang telah direncanakan serta dilaksanakan secara sadar dengan penuh tanggung jawab yang bertujuan untuk menumbuhkan dan memperkenalkan suatu produk tertentu.¹⁵

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwasanya metode penelitian dan pengembangan ialah sebuah kegiatan yang telah tersusun secara terarah dan sistematis yang berguna untuk memperbaiki atau menciptakan suatu produk pengajaran yang telah diuji kelayakannya agar produk digunakan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas mutu yang terbaik.

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd*, (bandung: alfabeta, 2019), hal.8

¹⁵ Rizky deczricha fannie, "Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis POE (predict, observe, explain) pada materi program linier kelas XII SMA", *jurnal lembar kerja peserta didik* Vol. 8 No. 1, 2017, hal 8-9

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media menurut (*Association of Education and Communication Technology*) AECT adalah suatu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Menurut Olson media merupakan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan informasi melalui rangsangan indra disertai dengan penstrukturan informasi.¹⁶ Media bertugas membawa informasi berupa pembelajaran dari narasumber menuju audien.

Penerapan pembelajaran di lingkungan pendidikan, pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada restasibelajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada setiap hal-hal baru, serta dapat mendukung dan meyakinkan ilmu pengetahuan pemikiran peserta didik agar lebih menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran tentunya memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai berikut:

a. Fungsi atensi

Berfungsi untuk meningkatkan serta menarik minat belajar peserta didik agar mereka terfokus pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

b. fungsi afektif

Media mampu memberikan suasana yang nyaman bagi

¹⁶Teni Nurrita, *ibid*, hal 171

peserta didik pada saat belajar. Media pembelajaran menampilkan gambar atau ilustrasi yang dapat mendorong dan membangun sikap peserta didik.

c. Fungsi kognitif

ialah fungsi media pembelajaran yang dimana mampu memberikan kemudahan dalam memperkuat konsep pengetahuan mereka dengan contoh yang nyata serta untuk mencapai kompetensi peserta didik sesuai yang diinginkan.

d. Fungsi kompensatoris

Merupakan fungsi media pembelajaran yang digunakan untuk mendalami materi dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca dan mengingat materi.¹⁷

Media pembelajaran muncul dari sebuah komunikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mengacu pada peran pendidik guna untuk membawa pesan atau informasi kepada penerimanya.¹⁸ Dalam kegiatan pembelajaran pendidik diharapkan mempunyai rencana terhadap pembelajaran yang akan dilakukan termasuk pada media pembelajaran, hal tersebut dikarenakan agar media pembelajaran dapat sejalan dan digunakan dengan materi yang akan disampaikan. Seperti yang kita ketahui, pada proses kegiatan pembelajaran perlu menggunakan strategi untuk mengarahkan peserta didik agar tetap fokus pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memberikan motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dengan apa yang dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk ikut dalam kegiatan proses belajar dikelas.¹⁹ Maka dari itu

¹⁷ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Prenada Media Group, Cet-3, 2019) hal.299

¹⁸ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2018) hal 6

¹⁹ Nurul Hidayah, Rizka Wahyuni, Anton Tri Hasnanto "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan

media pembelajaran menjadi salah satu bagian yang dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yakni dengan menggunakan media pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi.²⁰ Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar juga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan dapat meningkatkan kreativitas siswa, membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru dan juga dapat membantu siswa untuk menerima informasi dengan seluruh panca indra. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efisiensi, kreatifitas, efektifitas dan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki manfaat khusus yang dapat kita jadikan Pertimbangan sebagai subjek penelitian, diantaranya: (1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) Proses belajar siswa, mahasiswa lebih interaktif, (4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, (5) Kualitas belajar siswa, mahasiswa dapat ditingkatkan, (5) Proses belajar dapat terjadidimana saja dan kapan saja, (6) Peran guru, dosen dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga

Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. No. 1, 2020, 59-66, hal 60

²⁰Eko Sri, Yokhebed, “Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak”, *Jurnal Pendidikan Informasi Dan Sains* Vol.8 No.3 2019, hal 33

dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) media pembelajaran dapat menanggulangi keterbatasan indera, ruang, serta waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.²¹ Media sebagai sarana penunjang bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan akan informasi maupun hiburan.

4. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip visual, yaitu : (1) gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (2) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi struktur isi materi; (3) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (4) grafik seperti tabel, grafik, bagan yang menyajikan gambar-gambar atau angka.²²

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Terkait dengan kriteria pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan tepat guna, harus sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan kriteria media pembelajaran sebagai bagian dari pengembangan pembelajaran, dimana merupakan salah satu komponen pembelajaran lain dalam sistem pembelajaran.

Akbar menyatakan bahwa terdapat 8 kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, di antaranya adalah :

- 1) Kesesuaian media dengan dengan tujuan pembelajaran
- 2) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik
- 3) Kesesuaina dengan sumber belajar

²¹Defrizal Hamka, Noverta Effendi, "Pengembangan Media Pembelajaran", *Journal Of Natural Science And Ingration* Vol. 2, No. 1, 2019, Hal 20-21

²²Nurul Hidayah, Iah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Yogyakarta : Pustaka Pranala, 2019) hal 77-78

- 4) Keefesiensi dan efektifitas pemanfaatan media
- 5) Keamanan bagi peserta didik
- 6) Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik
- 7) Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- 8) Kualitas media pembelajaran²³

C. Video Pembelajaran *Sparkol Videoscribe*

Video pembelajaran adalah media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual.²⁴ Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. *Videoscribe* merupakan software yang digunakan untuk membuat presentasi unik dengan ilustrasi papan tulis yang ditunjang oleh fitur audio dan musik. Software ini merupakan media animasi yang dikemas dalam bentuk video, dapat dikombinasikan dengan unsur grafis, peta konsep, gambar dan suara sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengamati proses pembelajaran.²⁵

1. Tujuan dan Fungsi Media Video

- a. Media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :
 - 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
 - 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur

²³ Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal 117

²⁴ Putu Darma Wisada, I Komang, Iwayan, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter", *Journal Of Education* Vol. 3, No. 3, 2019, hal 141

²⁵ Neni Ismiyanti, "Perancangan Pembelajaran IPA Menggunakan Software Videoscribe", *Jurnal Pendidikan IPA* Vol. 1 No. 2, 2020, hal 52

- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.
- b. Fungsi-fungsi dari media video adalah sebagai berikut:
 - 1) Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi siswa kepada isi pelajaran.
 - 2) Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
 - 3) Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.²⁶

2. Kelebihan Video Pembelajaran

Sebagai media pembelajaran video memberi Manfaat antara lain:

- a. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik
- b. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat
- c. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu
- d. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu
- e. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik²⁷

3. Sparkol Videoscribe

Sparkol Videoscribe merupakan *Whiteboard animation video* atau sering disebut dengan *sketch vidios*, *doodle vidios*, *video scribing* atau *eksplainer vidios*, namun kebanyakan kita nyaman menyebutnya dengan *Whiteboard animation* (animasi papan tulis). *Videoscribe* ini dikembangkan oleh *adobe flash* dan *flash video*. *Videoscribe* adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan

²⁶Rusman, Dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Depok: Rajawali Pers, 2019) hal 218

²⁷Arif Yudianto, "Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan* Vol. 1 No. 1, 2017, hal 235

seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Konsep *videoscribe*/gambaran tangan tersebut biasa digunakan sebagai video presentasi, promosi, pembelajaran, dan lain-lain. Dari uraian fungsi diatas maka dapat disimpulkan bahwa, *sparkol videoscribe* dapat mempermudah proses belajar mengajar disekolah.²⁸ Dan perangkat lunak beralatar putih ini dapat didesain sesuai dengan keinginan yang berisi narasi dan dapat digunakan untuk sebuah program animasi kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik lagi. Animasi papan tulis merupakan seorang seniman membuat kertas sketsa gambar dan teks diatas papan tulis, atau sejenis kanvas atau kanvas. Papan tulis tersebut digunakan untuk menggambarkan narasi atau sebuah skrip. Pelukis tersebut mengolah sesuai dari skrip dari awal hingga akhir.

Hasil dari skrip tersebut dapat diedit durasi penampilannya sehingga sesuai dengan penyampaian materi. Penampilan *Whiteboard Animation* lebih tepat disebut dengan *Time-Lapse* atau *Stop Motion Videos* karena penggunaan animasi jarang digunakan.

Fungsi dari *Sparkol Videoscribe* tidak terbatas untuk sehingga dapat dinyatakan sebagai berikut:

- a. Untuk menarik perhatian dari pengunjung *Blog* dan *Website*.
- b. Untuk penawaran Afiliasi.
- c. Untuk mempromosikan jasa *online* dan *offline*
- d. Untuk media pembelajaran.²⁹

Adapun cara pengoprasian *Sparkol Videoscribe* adalah sebagai berikut:

²⁸Rofiqah Al Munawwarah, " Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran" *jurnal sparkol videoscribe sebagai media belajar*, Vol 8, No 2, 2019 Hal 434

²⁹Yuli Ariyanti, Feriza Nadiar, "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (Jkptb)*. Vol 7 No 1, 2021

- a. Download aplikasi *Sparkol Videoscribe* dari internet.
- b. Lakukan instal *Sparkol Videoscribe* di laptop.
- c. Jika sudah terinstal, klik icon *Sparkol Videoscribe* maka akan ada petunjuk penggunaannya.
- e. Setelah memahami petunjuk penggunaan maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk tersebut.
- f. Tambahkan gambar, tulisan, music, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan.
- g. Susun project video yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- h. Lalu klik save untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri.
- a. Simpan video tersebut sesuai dengan format yang diharapkan.
- j. Lakukan share pada bagian kanan atas.

D. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.³⁰ Hasil belajar peserta didik merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar. Maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah: (1) kognitif yaitu kemampuan intelektual dan kompetensi berpikir seseorang; (2) afektif yaitu perasaan, nada, emosi, motivasi, kecenderungan bertingkah laku, tingkatan penerimaan dan penolakan terhadap sesuatu; (3) psikomotorik yaitu kompetensi berunjuk kerja yang melibatkan gerakan-gerakan otot psikomotorik.³¹

³⁰Justi Sitihiang, "Penerapan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, Vol.3 No.4, 2017, hal 683

³¹ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa* (Yogyakarta :

2. Kriteria Hasil Belajar

Kriteria Hasil belajar menurut teori Benjamin S. Bloom secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah yakni:

a. Ranah kognitif

segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.

b. Ranah afektif

berhubungan dengan psikis, jiwa, dan rasa. Ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.

c. Ranah psikomotorik

suatu aktivitas fisik yang berhubungan dengan proses mental dan psikologi. Hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.³²

Beberapa pengertian hasil belajar di atas, maka dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses kegiatan belajar mengajar berlangsung yang hasilnya berupa nilai, angka atau perubahan sikap dan tingkah laku. Belajar seseorang dapat meningkatkan kemampuan yang baik dalam bidang pengetahuan keterampilan, nilai dan sikap yang dapat bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri.

1) Hasil Belajar Ranah Kognitif

Guru dapat menentukan hasil belajar peserta didik setelah melakukan evaluasi. Taksonomi Bloom dalam revisinya membagi ranah kognitif menjadi dua dimensi

Bpfe Yogyakarta, 2018), hal 62-63

³² Dwi Oktaviana, Iwit Prihatin, "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom", *Jurnal Imiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol 8, No 2, 2018, Hal 82

yaitu dimensi kognitif dan dimensi pengetahuan. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

a) Mengingat (C1)

Mengingat adalah menarik kembali informasi pengetahuan yang tersimpan dalam memori jangka panjang. Mengingat merupakan proses kognitif yang paling rendah tingkatannya.

b) Memahami (C2)

Memahami adalah mengkonstruksi makna dari atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru kedalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa.

c) Mengaplikasikan (C3)

Mengaplikasikan mencakup penggunaan prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural.

d) Menganalisis (C4)

Menganalisis suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut dan strukturnya besarnya.

e) Mengevaluasi (C5)

Membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada.

f) Mencipta (C6)

Mencipta adalah memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang original.

Ranah kognitif yang mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta, pola-pola prosedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan

kemampuan dan skill intelektual.³³

Kognitif pada peserta didik merupakan proses berfikir dalam menggambarkan dan mengaplikasikan. Penguasaan ranah kognitif peserta didik meliputi kemampuan bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah-masalah, memiliki ide dan kreatifitas. Oleh sebab itu kemampuan yang dimiliki peserta didik berbeda. Ada peserta didik yang mengalami perkembangan kognitif yang ideal atau tercapai adapula peserta didik yang mengalami perkembangan kognitif sedang dan ada peserta didik yang memiliki perkembangan kognitif yang rendah.

Dalam hal ini kemampuan yang dimiliki pada peserta didik kelas IV SD/MI pun berbeda, hal ini sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Talksonomi Bloom bahwa anak kelas IV SD/MI pada usia kisaran 10 tahun berada pada jenjang Mengaplikasikan (C3), Menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5), tetapi pada tahap mengevaluasi (C5) masih terbatas.³⁴ Sehingga pada penelitian ini, peneliti membatasi hanya sampai tahap menganalisis (C4), karena kemampuan berfikir kognitif pada peserta didik kelas IV belum sampai pada tahap Menciptakan (C6).

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor Eksternal (faktor yang terdapat di luar individu) yaitu:

1) Faktor lingkungan sekolah

³³Ina Magdalena, Nur Fajriyati Islami, dkk, “Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan” *Jurnal Edukasi dan Sains*” Vol 2, No 1, 2020, hal 133

³⁴ Dian Andesta Bujuri, “Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar”, *Jurnal Literasi*, Vol 9, No 1, 2018, hal 37

Faktor guru memang cukup menentukan terhadap hasil belajar peserta didik, seperti perilaku guru yang sering mengkritik, menghukum atau mencari-cari kesalahan peserta didik, akan menghambat keberhasilan belajar peserta didik.

2) Faktor sosial dalam belajar

Faktor sosial ini adaah sesama manusia, kehadiran orang-orang lain pada waktu peserta didik sedang belajar, misalnya satu kelas mengadakan ujian.lalu terdengar banyak anak-anak yang lain bercakap-cakap di samping kelas yang dapat mengganggu peserta didik yang lain.

3) Keadaan keluarga

Ada keluarga yang miskin ada keluarga yang kaya, ada keluarga yang memiliki cita-cita yang tinggi bagi anak-anaknya, ada pula yang biasa saja hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar.

b. Faktor Internal (faktor yang terdapat di dalam diri individu) yaitu:

a. Faktor fisiologis (jasmaniah)

1) Faktor kesehatan

2) Proses belajar akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah , kurang bersemangat dan pusing.

b. Faktor psikologis (fisik)

Faktor psikologis meliputi faktor inteligensi atau kemampuan, minat dan motivasi.

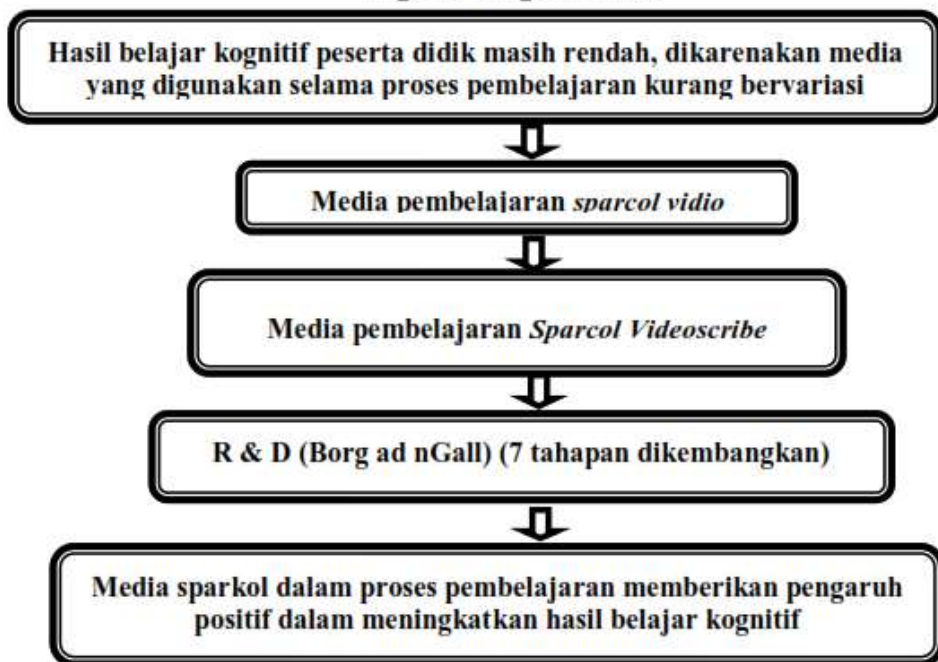
E. Materi IPA Gaya dan Gerak

Materi pembelajaran yang akan dimuat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yakni pada materi gaya dan gerak mata pelajaran IPA kelas IV SD/MI. Berikut merupakan materi yang akan peneliti sampaikan dalam pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*, yaitu tentang definisi apa itu gaya, kemudian mengidentifikasi macam-macam gaya, (gaya otot, gaya

listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesek) dan mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, (gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesek).³⁵

F. Kerangka Berfikir Penelitian

Gambar 2.1
Bagan kerangka berfikir



Kerangka berfikir dalam pengembangan berdasarkan bagan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD/MI merupakan suatu media pembelajaran yang terdiri dari beberapa gabungan media seperti untext, audio, gambar.

³⁵ Heny Kusumawati, *Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeri*, (Jakarta : Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017), hal 11

Pembelajaran *SparkolVideoscebe* merupakan suatu media pembelajaran yang berbasis pada komputer dimana peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan sistem komputer yang telah di rancang dan dibuat. Dengan adanya Pembelajaran

Videoscebe diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran terutama materi IPA, selain itu adanya kemajuan teknologi pendidik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut dan dijadikan sebagai wadah yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.





DAFTAR PUSTAKA

- Aan Subhan Pamungkas dkk, “Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 2, No 2, 2018
- Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Prenada Media Group, Cet-3, 2019)
- Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018)
- Arif Yudianto, “Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran”, *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan* Vol. 1 No. 1, 2017
- AmirHamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019). hal Abadi, 2019)
- Azhar Arsyat, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2017)
- Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa* (Yogyakarta : Bpfe Yogyakarta, 2018)
- Defrizal Hamka, Noverta Effendi, “Pengembangan Media Pembelajaran”, *Journal Of Natural Science And Ingration* Vol. 2, No. 1, 2019
- Dwi Oktaviana, Iwit Prihatin, “Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom”, *Jurnal Imiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol 8, No 2, 2018
- Dian Ratih Utami Sari Dkk, “Pengembangan Instrumen Tes

Multile Choice High Order Thinking Pada Pembelajaran Fisika Berbasis *E-Learning* Di SMA”, *Jurnal Pembelajaran*, Vol. 7 No. 1, 2018

Dian Andesta Bujuri, “Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar”, *Jurnal Literasi*, Vol 9, No 1, 2018

Eko Sri, Yokhebed, “Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak”, *Jurnal Pendidikan Informasi Dan Sains* Vol.8 No.3 2019

Heny Kusumawati, *Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeri*, (Jakarta : Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017)

Hikmatu Ruwaida, “Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 4 No. 1, 2019

Herawati, “Memahami Proses Belajar Anak”, *Jurnal Pendidikan* Vol. 4 No. 1, 2018

Ida Fitriyati, Dkk, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah”, *Jurnal Pembelajaran IPA*, Vol. 1, No. 1, 2017

Idrus Alwi, “Kreteria Empirik Dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika Dan Analisis Butir”, *Jurnal Formatif*, Vol.2 No.2, 2018

Ina Magdalena, Nur Fajriyati Islami, dkk, “Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan” *Jurnal Edukasi dan Sains* Vol 2, No 1, 2020

- Justi Sitihiang, “Penerapan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, Vol.3 No.4, 2017
- Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2018)
- Neni Ismiyanti, “Perancangan Pembelajaran IPA Menggunakan Software Videoscribe”, *Jurnal Pendidikan IPA* Vol. 1 No. 2, 2020
- Novita17 Oktober 2020, Eko 21 Oktober 2020, *Hasil Wawancara Wali Kelas* (MIN 4 Bandar Lampung Dan SDN 3 Kresnomulyo)
- Nurul Hidayah, Rizka Wahyuni, Anton Tri Hasnanto “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. No. 1, 2020
- Nurul Hidyah, Iah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Yogyakarta : Pustaka Pranala, 2019)
- Permendiknas no 22 tahun 2006
- Quran Kemenag, (<http://quran.kemenag.go.id/surah/2> diakses 10 oktober 2021, 2021)
- Putu Darma Wisada, I Komang, Iwayan, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter”, *Journal Of Education* Vol. 3, No. 3, 2019
- Rita Widiasih, “Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan

Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA N 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal pendidikan Ekonomi*. Vol.11 No. 2, 2017

Rizky deczricha fannie, "Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis POE (predict, observe, explain) pada materi program linier kelas XII SMA", *jurnal lembar kerja peserta didik* Vol. 8 No. 1, 2017

Rusman, Dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Depok: Rajawali Pers, 2019)

Rinto Hasiholan Hutapea, *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual* Vol. 2 No. 2, 2019

Rinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Thema Publishing.2021)

Rofiqah Al Munawwarah, "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran" *jurnal sparkol videoscribe sebagai media belajar*, Vol 8, No 2, 2019

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019)

Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Misykat* Vol. 03 No, 01, 2018

Wahyu Bagja Sulfemi, Hilga Minati, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sd Menggunakan Model Picture And Picture Dan Media Gambar Semi" *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 4, No 2, 2018

Yuli Ariyanti, Feriza Nadiar, "Sparkol Videoscribe Sebagai

Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi
Jalan Jembatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa”, *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan
(Jkptb)*. Vol 7 No 1, 2021

